

**PROPOZYCJA PROGRAMOWA
BAŁTYCKIEGO HUFCA ZHP GDAŃSK-PORTOWA
NA ROK 2015/2016**



CZAS ODKRYWCÓW




NIEZWYKŁA MIEJSCA ZACZYNAJĄ SIĘ TUŻ ZA ROGIEM trzeba tylko chcieć **rozejrzeć się wokół siebie**, odszukać te zapomniane albo wciąż **nieodkryte skarby**, wydobyć je na światło dzienne i **pokazać innym**, sprawiając, że wszyscy będziemy się czuli właścicielami tego **niezwykłego dziedzictwa**. Żeby zacząć, nie trzeba nawet wychodzić z domu. Żeby postawić następne kroki i poczuć się jak Pan Samochodzik czy Indiana Jones, będziecie potrzebowali tylko **zaangażowania, pasji i ciekawości świata**.

PRO Programowy Ruch Odkrywców

Hufcowa Propozycja Programowa oparta jest na propozycji Programowego Ruchu Odkrywców (w skrócie: PRO), z którą można zapoznać się w na stronie: <http://odkrywcy.zhp.pl/czasodkrywcow>.

W ramach wersji podstawowej „Czas Odkrywców” macie do wyboru 10 różnorodnych misji. Każdej z nich przyporządkowana jest maksymalna liczba punktów. Wybierając misję, dobieramy je w ten sposób, by suma ich maksymalnych punktów do zdobycia wyniosła nie mniej niż 100. Można ich oczywiście wybrać dowolnie dużo. Każda misja może być realizowana w dowolnym pionie metodycznym. **Rolą drużynowego jest jej dostosowanie do właściwej metodyki i poziomu członków drużyny, gromady lub kręgu**. Jednostka organizacyjna, która za każde z zadeklarowanych na starcie misji zdobędzie co najmniej połowę z przypisanej mu maksymalnej liczby punktów, zyskuje miano Drużyny Odkrywców, a jej członkowie – prawo noszenia na chustach brązowego Pierścienia Odkrywcy.

Warunkiem jest relacjonowanie przez drużynę realizacji zadań na stronie społecznościowej drużyny w serwisie Facebook.com. Wpisy poświęcone realizacji misji należy oznaczać hashtagem  #ruchPRO.

Rejestracja do programu trwa do 31 października 2015r., zaś materiały z realizacji misji należy przekazać najpóźniej do 31 maja 2016 r.





	MISJA	SPRAWNOŚCI	
		* HARCERSKIE **	*** MISTRZOWSKIE
PAŹDZIERNIK	QUESTING, FOTOGRAFIA PRO	ZNAWCA WŁASNEJ MIEJSCOWOŚCI, PRZEWODNIK PO REGIONIE, PRZEWODNIK PO... FOTOAMATOR, FOTOGRAF	KRAJOZNAWCA, ZNAWCA REGIONU, ETNOGRAF, MISTRZ OBIEKTYWU
LISTOPAD	LIDAR	TOPOGRAF	KARTOGRAF
GRUDZIEŃ	PRZEWODNIK PRO	ZNAWCA WŁASNEJ MIEJSCOWOŚCI, PRZEWODNIK PO REGIONIE, PRZEWODNIK PO...	KRAJOZNAWCA, ZNAWCA REGIONU, ETNOGRAF
STYCZEŃ	OTWARTE ZABYTKI	MIŁOŚNIK ARCHITEKTURY	ARCHITEKT
LUTY	LEGENDY MIEJSKIE	SZPERACZ, GAWĘDZIARZ	
MARZEC	WYDARZENIE PRO	SPRAWNOŚCI SPOŁECZNE I OBYWATELSKIE	
KWIECIEŃ	ARCHEPATROL	PRZEWODNIK PO..., POSZUKIWACZ	BADACZ (ARCHEOLOGIA, KRAJOZNAWCA
MAJ	GEOCHACHING	ŁAZIK, TRAMP,	WĘDROWIEC,
CZERWIEC	PODSUMOWANIE, ZAKOŃCZENIE ROKU		
LIPIEC	RAJD ODKRYWCÓW		

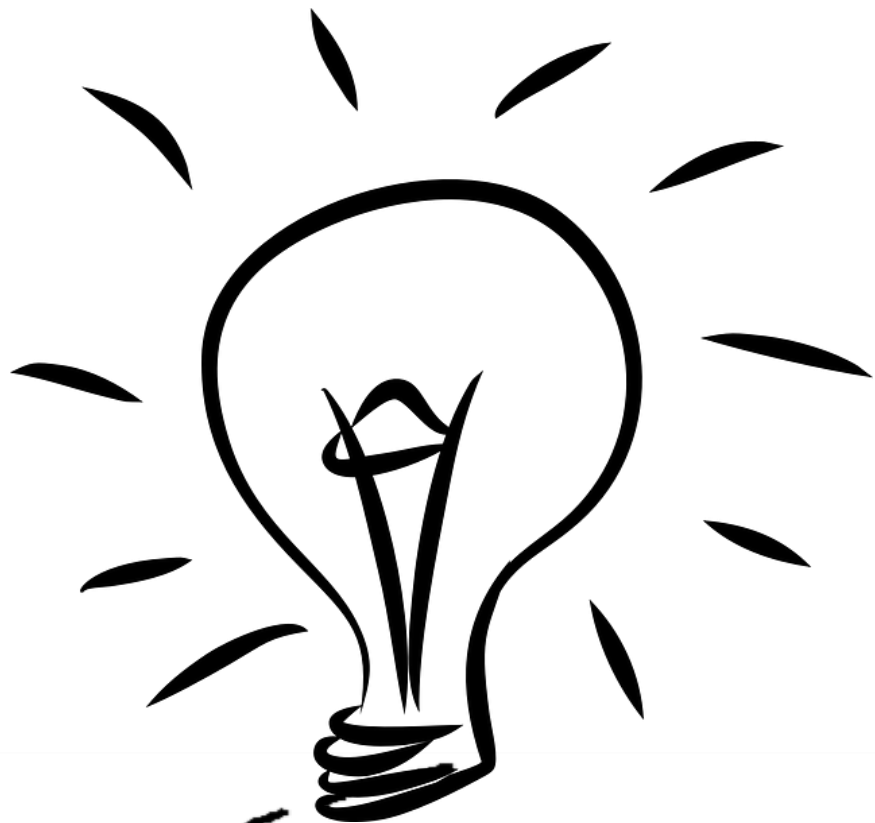
	MISJA	SPRAWNOŚCI	
		GRUPOWE	INDYWIDUALNE
PAŹDZIERNIK	QUESTING, FOTOGRAFIA PRO	AKTOR, ARTYSTA, ELF, MAŁY KSIĄŻE, DWORKA, ŻAK/NAWOJKA, MŁODY OBYWATEL, NIEWIDZIALNA RĘKA	KRONIKARZ, MIŁOŚNIK SZTUK PLASTYCZNYCH, BAJARZ, FOTOAMATOR, GEOPOSZUKIWACZ, PRZEWODNIK PO
LISTOPAD GRUDZIEŃ	PRZEWODNIK PRO	KRASNOLUDEK, ATEŃCZYK, BENEDYKTYNIN, EUROPEJCZYK, PRODUCENT FILMÓW ANIMOWANYCH, RADIOWIEC	KRONIKARZ, MIŁOŚNIK SZTUK PLASTYCZNYCH, MODELARZ, PLASTYK, CHARAKTERYZATOR, ŁALKARZ, MIŁOŚNIK FILMU, BAJARZ, FOTOAMATOR, INFORMATYK, INTERNAUTA, POLIGLOTA, PRZEWODNIK PO
STYCZEŃ LUTY	LEGENDY MIEJSKIE	GUMIŚ, PRZYJACIEL BAJEK, ETNOGRAF, ZNAWCA REGIONU, MISTRZ SŁOWA, SŁONECZKO/WILCZEK, DRUKARZ, DZIENNIKARZ, PAN KLEKS, PAN SAMOCHODZIK, WSZĘDOBYLSKI	DEKORATOR, KRONIKARZ, PLASTYK, RECYTATOR, BAJARZ, PRZYJACIEL KSIĄŻEK, KOLEŃNIK, POLIGLOTA, ZNAWCZYNI LITER
MARZEC KWIECIEŃ	ARCHEPATROL	PAN SAMOCHODZIK, NARNIJCZYK, JASKINIOWIEC, ŁAZIK ZNAWCA REGIONU, WSZĘDOBYLSKI, ARCHEOLOG, DETEKTYW	KRONIKARZ, MIŁOŚNIK SZTUK PIĘKNYCH, PLASTYK, RZEŹBIARZ, MODELARZ, BADACZ, DOBRY OPIEKUN, PRZYJACIEL INNYCH, PRZEWODNIK PO , ZŁOTA RĄCZKA
MAJ	GEOCHACHING	MUZYKOLOG, CZARODZIEJ, PRZYJACIEL MADAGASKARU, HARCOWNIK KRÓLA JANA, MAŁY POWSTANIEC, LEŚNIK, WODNIK SZUWAREK, OBROŃCA CZYSTEJ WODY OLIMPIJCZYK SPORTOWIEC	MIŁOŚNIK MUZYKI, KRONIKARZ, MODELARZ, GEOPOSZUKIWACZ, INFORMATYK, INTERNAUTA, ŁAMIGŁOWA, MISTRZ GIER I ZABAW, POLIGLOTA, PRZEWODNIK PO, PRZEWODNIK PO SZKOLE, SOBIERADEK, ZNAWCA LICZB, ZNAWCA LITER
CZERWIEC	PODSUMOWANIE, ZAKOŃCZENIE ROKU		
LIPIEC	RAJD ODKRYWCÓW		

IMPREZY TOWARZYSZĄCE



	MISJA	IMPREZA	ODPOWIEDZIALNY
PAŹDZIERNIK	QUESTING, FOTOGRAFIA PRO	3.10.2015, NOWY DWÓR GDAŃSKI, START HUFCA 17.10.2015, BIEG „HUSAR”	Agata Szewczyk, Zespół Programowy Klub specjalnościowy „Husar”
LISTOPAD	LIDAR	FESTIWAL HUFCA,	pwd. Paulina Nowoposka, Nikoła Cisak
GRUDZIEŃ	PRZEWODNIK PRO	WIGILIA HUFCA	Nikoła Chorągła
STYCZEŃ	OTWARTE ZABYTKI		
LUTY	LEGENDY MIEJSKIE	ZIMOWISKO	Zespół programowy
MARZEC	WYDARZENIE PRO	INO HUFCA	HKDW Altitudo + Husar
KWIECIEŃ	ARCHEPATROL	DRAGON PRO	Komenda Hufca
MAJ	GEOCHACHING	7-8.05.2016, JOTT	Referat Wędrowniczy Chorągwi Gdańskiej
CZERWIEC	PODSUMOWANIE, ZAKOŃCZENIE ROKU	ZAKOŃCZENIE ROKU	Zespół Programowy
LIPIEC	RAJD ODKRYWCÓW	3-7.07.2016, RAJD ODKRYWCÓW	Programowy Ruch Odkrywców

PRO



BANK

POMYSŁÓW



Gdańsk-Portowa
BAŁTYCKI HUFIEC ZHP

QUESTING + FOTOGRAFIA PRO

- ✓ Znajdźcie ciekawy zabytek, postać, zjawisko, ważne wydarzenie wiążące się z okolicą działania i zorganizujcie questingową grę dla dzieci i ich rodziców!
 - ✓ Zwiad po mieście.
 - ✓ Baza questów w Polsce: <http://questing.pl/>
-
- Zorganizujcie szkolne święto/ festyn/ zajęcia. Razem porozmawiajcie o sztuce fotografii
 - Warsztaty fotograficzne
 - Budowanie swojej ciemni i własne wywoływanie filmów
 - Budowanie modelu „camera obscura”.
 - Wystawa zdjęć harcerskich.

Cykl sprawności zuchowych:

- Jako Artyści stwórzcie wspaniałe fotografie i malunki Trójmiejskich zabytków, na każdej zbiorce poznając jeden z nich. Do zabytków dopasujcie kolejne punkty Prawa Zucha – np. Zuch jest dzielny – Westerplatte, Zuch pamięta o swoich obowiązkach - Ratusz
- Jako Elfy poznajcie historię Trójmiejskiego Parku Krajobrazowego, wykonajcie ciekawe zdjęcia leśnych ustępów. Wybierzcie się na wycieczkę – przecież żaden dzielny zuch nie boi się leśnych tajemnic. Spotkajcie się z Elfami i podpiszcie traktat o przestrzeganiu Elfich praw – Prawa Zucha.
- Spotkajcie się z Małym Księciem. Razem z nim odnajdźcie ukryte w Waszym mieście planety: Króla, Pyszałka, Opoja itd. Niech będą nimi odpowiednio dobrane trójmiejskie, ciekawe miejsca.
- Przenieście się do średniowiecznego Gdańska. Jako DWORZANIE odwiedzajcie gdańskie zabytki, a średniowieczni mieszkańcy Gdańska niech opowiedzą wam o prawach tu panujących.
- Stańcie się MŁODYMI OBYWATELAMI- zorganizujcie zwiad po miejscowości w poszukiwaniu ciekawych miejsc. Poznajcie Kodeks Obywatela
- Pobawcie się w dziennikarzy! Spróbujcie przeprowadzić wywiad z osobami związanymi z Gdańskiem. Przełamcie swoje słabości i poznajcie Prawo Zucha.



LiDAR + GEOCACHING

- ✓ Każdy zastęp niech przygotuje swoją skrzynkę i ukryje ją dla innych zastępów.
- ✓ Na podstawie współrzędnych geograficznych harcerze muszą odnaleźć miejsce zbiórki.
- ✓ Wędrówka z geocachingiem
- ✓ Baza skrzynek w Polsce: <http://www.geocaching.pl/> oraz <http://opencaching.pl/>
- ✓ Zajęcia z kompasem, mapą, znakami topograficznymi
- ✓ Zajęcia o kosmosie: nawiązanie do LiDARa jako systemu opisującego powierzchnię Ziemi
- ✓ Tworzenie swoich skrzynek ze skarbami (zajęcia techniczne)

Cykl sprawności zuchowych:

„Kesze” można ukrywać właściwie przy realizacji każdej sprawności! Wystarczy że wybierze się na wycieczkę a po drodze znajdziecie miejsce dla „skarbu”!

- Weźcie udział w tropieniu tajemnicy! Zorganizujcie pokaz sztuczek magicznych podczas którego każdy ukryje swojego kesza. Następnie zamieńcie się wskazówkami i odnajdźcie zaginione kesze! (Czarodziej)
- Weźcie udział w wycieczce do ZOO. Sprawdźcie czy ktoś ukrył tam już kesze? Ukryjcie tam własną skrzynkę. Przygotujcie quiz o bajce „Madagaskar”, a odpowiedzi niech wskażą szukającym waszego kesza drogę do niego (Przyjaciel Madagaskaru)
- Stwórzcie kesz zagadkę. Napiszcie ją językiem staropolskim. Weźcie udział w obradach sejmu szlacheckiego i zdecydujcie o miejscu ukrycia kesza (Harcownik Króla Jana)
- Nauczcie się kilku powstańczych piosenek. Udajcie się w miejsce związane z II Wojną Światową i tam ukryjcie swój kesz- zagadkę. Niech odpowiedzią na zadaną zagadkę będą odpowiednie wersy z waszych ulubionych powstańczych piosenek! (Mały Powstaniec)
- Spotkajcie się z WODNIKIEM SZUWARKIEM! Spróbujcie ukryć kesz w jeziorze, ciekawe czy ktoś go znajdzie? Przy okazji sprawdźcie czystość wód w waszej okolicy! (Wodnik Szuwarek/Obrońca czystej wody)
- Stwórzcie multikesza szlakiem waszych ulubionych sportów. Zorganizujcie olimpiadę podwórkową, gdzie jednym z zadań będzie odnalezienie waszych keszy (Olimpijczyk/Sportowiec)



PRZEWODNIK PRO+ OTWARTE ZABYTKI

- ✓ Stwórzcie album z miejsc, które zwiedziliście
- ✓ Nagracie Vloga podczas odwiedzenia muzeum na portal Youtube
- ✓ Zapoznajcie się z obsługą kamery cyfrowej i analogowej. Nagracie filmik tematyczny i nauczcie się go obrabiać w programach graficznych. Spotkajcie się reżyserem.
- ✓ Wybierzcie się do radia i dowiedzcie się jak nagrywa się reportaż z różnych miejsc. Nagracie audiobook lub audioprzewodnik!
- ✓ Porozmawiajcie o prawach autorskich. Dowiedzcie się co jest bezpieczne i legalne w Internecie.
- ✓ Wybierzcie się na wędrówkę szlakiem historycznym

Cykl sprawności zuchowych:

- Razem z KRASNOLUDKAMI poznajcie najbliższy las, park, skwer. Namalujcie jego mapę, opiszcie co ciekawego można tam zobaczyć. Może zrobicie sondę uliczną?. Z pomocą rodziców nagracie wykonane rysunki, połączcie z opisem i stwórzcie niepowtarzalny film!
- Zbudujcie makietę starożytnych Aten i zamieszkajcie tam stając się ATEŃCZYKAMI! Przygotujcie teatrzyk, który przedstawi historię tego miejsca. Stary filozof może oprowadzić was po jego zabytkach! Nagrany teatrzyk będzie świetnym przewodnikiem!
- Dowiedzcie się kim byli BENEDYKTYNI. Postarajcie się zlokalizować wszystkie gdańskie kościoły. Podzielcie się na zespoły i dowiedzcie się trochę o ich historii. Stwórzcie wioskę gdańskich kościołów, a stary Benedyktynin niech was po nich oprowadza, słuchając ciekawych opowieści. Nagracie wszystko, a nikt nie przejdzie obojętnie obok waszego przewodnika
- Jako prawdziwi EUROPEJCZYCY wybierzcie się na wyprawę palcem po mapie! Zabierzcie ze sobą rodziców! Podczas uroczystej, multikulturowej kolacji, niech każda para (rodzic + dziecko) zaprezentuje jedną stolicę. Tak stworzycie przewodnik po stolicach Europy.
- Stańcie się PRODUCENTEM FILMÓW ANIOMOWANYCH! Niech każdy z was narysuje kawałek historii prezentującej Zabytki Gdańska. Z powstałych części przewodnika nakręćcie własny film animowany!
- Wybierzcie się do wytwórni radiowej i poznajcie pracę RADIOWCA. Spróbujcie nagrać własną audycję na temat ciekawych miejsc w Gdańsku!



LEGENDY MIEJSKIE

- ✓ Stwórzcie komis, który będzie opowiadał wybraną legendę
- ✓ Wybierzcie się na wędrowkę śladami Jerzego Sampa
- ✓ Weźcie udział w warsztatach z emisji głosu.
- ✓ Stwórzcie grę planszową opartą na Gdańskich Legendach
- ✓ Wybierzcie się do teatru lub kina na spektakl/film oparty na legendach i mitach
- ✓ Wybierzcie się go drukarni i dowiedzcie się jak powstają książki zanim staną na półkach sklepowych.
- ✓ Postarajcie się dotrzeć do ciekawych postaci z waszego miasta: naukowców, radnych, świadków wydarzeń historycznych, osób publicznych. Przeprowadzone z nimi wywiady, spiszcie i wydajcie jako Szkolną Gazetkę Harcerską.
- ✓ Odwiedźcie miejsca starych legend, najstarsze domy, zabytki historyczne w waszym mieście lub nowe obiekty przemysłowe. Poznajcie legendy związane z waszą miejscowością lub utóście własne. Po powrocie zorganizujcie wystawę prac plastycznych przedstawiających sceny z legend, które poznaliście

Cykl sprawności zuchowych:

- Razem z GUMISIAMI zorganizujcie wieczór bajek. Zaprosicie przyjaciół gromady, rodziców. Urządźcie konkurs na najlepszą bajkę/legendę o waszej okolicy. Pracę zwycięzcy opublikujcie w gazetce szkolnej/osiedlowej lub opowiedzcie na antenie radiowej
- Stańcie się Mistrzami Słowa! Załóżcie własne stowarzyszenie literackie, które wyda własną książkę z baśniami gdańskimi! Mogą to być również krótkie wierszyki czy rymowanki!
- Zorganizujcie Dzień Babci i Dziadka, na którym babcie i dziadkowie opowiedzą wam ciekawe historie ze swojej młodości. Nagrajcie wszystko na dyktafon, a następnie przygotujcie własnego regionalnego audiobooka! (Słoneczko/ Wilczek)
- Razem z PANEM KLEKSEM weźcie udział w lekcji bajkologii. Nauczcie się opowiadać bajki, poćwiczcie waszą dykcję i zdolności recytatorskie. Zorganizujcie „Spotkanie z Bajką” dla młodszych kolegów i rodzeństwa.
- Podróżując z PANEM SAMOCHODZIKIEM załóżcie „Księgę strachów”. Spiszcie tam najbardziej przerażające historie o duchach. Historie te zilustrujcie, a następnie wydajcie w formie komiksu!



ARCHEPATROL

- ✓ Stwórzcie makietę swojej osady
- ✓ Wybierzcie się na wycieczkę do Biskupina
- ✓ Spotkanie z archeologiem
- ✓ Wyjście do Muzeum Archeologicznego
- ✓ Gra fabularna „Indiana Jones”
- ✓ Poszukiwania skarbów przy pomocy wykrywacza metalu
- ✓ Zbiórka na temat starożytnych kultur
- ✓ Poznając życie jaskiniowców stwórzcie swoje własne, drużynowe pismo obrazkowe

Cykl sprawności zuchowych:

- Razem z PANEM SAMOCHODZIKIEM weźcie udział w wykopaliskach archeologicznych. Poszukacie zaginionego skarbu Templariuszy. Dowiedzcie się czy w waszej miejscowości jest ukryty jakiś skarb. Spróbujcie go znaleźć!
- Wybierzcie się na wędrowkę szlakiem Wielkiej Rzeki, aby odnaleźć ślady mówiących zwierząt i tańczących drzew. Poznajcie przyrodę występującą w waszej okolicy. Wśród ruin odnajdźcie zamek Ker-Paravel. Dokładnie zapamiętajcie jak wygląda! Gdy wrócicie do domu, odnajdźcie wasz zamek i posadźcie na tronie władców! Może i was odwiedzi Aslan? (Namińczyk)
- Dowiedzcie się kim byli JASKINIOWCY. Odwiedźcie muzeum archeologiczne, porozmawiajcie z badaczem dawnych epok. Udajcie się w podróż w poszukiwaniu zabytków z epoki kamienia łupanego. Zorganizujcie wystawę pisma obrazkowego „Kredą po asfalcie”
- Wyruszcie na wyprawę w poszukiwaniu zabytków archeologicznych! Zorganizujcie własne wykopaliska. Odnajdźcie cenne przedmioty związane z waszą okolicą. Zorganizujcie zuchowe muzeum archeologiczne do którego zaprosicie zaprzyjaźnioną gromadę! (Archeolog)
- Przeprowadźcie śledztwo w sprawie zaginionego archeologa. Wybierzcie się na miejsce zbrodni i zobaczcie jak wyglądają wykopaliska. Przeanalizujcie zebrane dowody i utrzymajcie w tajemnicy dokonane przez archeologa odkrycie. Gdy już go odnajdziecie, zaprezentujcie swoje odkrycie szerokiej publiczności! (Detektyw)



WYDARZENIE PRO

- ✓ Wyjazd do Warszawy, zwiedzanie Sejmu
- ✓ Spotkanie z władzami terytorialnymi, zapoznanie się z pracą polityka
- ✓ Wspólna organizacja festynu z Radą Dzielnicy
- ✓ Posprzątanie zaniedbanego zabytku na terenie działalności drużyny, wykonajcie o nim tablicę informacyjną i drogowskaz
- ✓ Szycie strojów z epoki zabytku, na temat którego planujemy wydarzenie
- ✓ Przygotowanie gry dla mieszkańców na temat wybranego zabytku

ODKRYWCZEJ I OWOCNEJ PRACY !



Zespół Programowy:

phm. Katarzyna Musyt-Łanowska

pwd. Zofia Jelińska

phm. Ewelina Zielińska

pwd. Joanna Plichta